Maria B. Garda
Bartosz Lewandowski

Indie games: fenomen niezależnych gier komputerowych

Wielokrotnie już gry komputerowe były zestawiane z medium filmowym. Jednak porównanie to, wskazujące na nieprzerwaną ciągłość w rozwoju kultury popularnej, wydaje się w dalszym ciągu adekwatne. Przemysł produkujący gry powtórzył model rozwoju zachodniej kinematografii, co wiązało się z narastającym już od połowy lat siedemdziesiątych zainteresowaniem wielkich wytwórni hollywoodzkich rodzącą się nową gałęzią branży rozrywkowej. Wynikało to oczywiście po części z chęci przejęcia kontroli nad potencjalną przyszłą konkurencją. W efekcie, jak zauważa Alexis Blanchet, sektor gier przeżył przyśpieszony okres rozwoju, ale też ukształtował się instytucjonalnie na wzór wcześniejszych modeli znanych z innych sztuk audiowizualnych[1].

Pierwowzory współczesnych gier wideo powstawały w oparciu o wielkie maszyny informatyczne już w latach pięćdziesiątych, a ich twórcami były osoby mające dostęp do elitarnych technologii, czyli naukowcy z ośrodków akademickich, a nawet wojskowych centrów badawczych. Następnie, na początku lat siedemdziesiątych, rozwinęły się takie firmy jak Atari – produkujące gry arkadowe[2], założone przez młodych informatyków. Ich szybki sukces stał się obiektem zainteresowania korporacji medialnych związanych z kinem. W 1976 r. Atari zostało wykupione przez Warner Communications, a tendencja do włączania gier w mechanizmy instytucjonalne branży rozrywkowej trwała nieprzerwanie aż do kryzysu ekonomicznego rynku gier w 1983 roku. W latach osiemdziesiątych gry komputerowe stawały się zjawiskiem coraz bardziej powszechnym, a to dzięki tanim komputerom osobistym, takim jak amerykańska Amiga czy brytyjskie ZX Spectrum[3]. Łatwość programowania na tych platformach spowodowała, że pierwsze gry komputerowe były tworzone przez osoby niemające związków z branżą rozrywkową i miały służyć zabawie twórcy i jego znajomych.

Szybko jednak ta potencjalnie dochodowa działalność została zinstytucjonalizowana w ramach kilku głównych firm, takich jak Activision, Electronic Arts i Ubisoft. Ci najwięksi

---

1 Por. A. Blanchet, *Des pixels à Hollywood: Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Éditions Pix'n love, Châtillon 2010, s. 401.

2 Gra arkadowa – rozwinęła się w latach siedemdziesiątych w USA – jako swoista kontynuacja automatów do gier znanych z parków rozrywki; rozgrywka rozpoczyna się po wrzuceniu monety lub żetonu do urządzenia; w gry arkadowe można było najczęściej zagrać w miejscach publicznych kojarzonych z rozrywką (np. wesołe miasteczko, pub czy galeria handlowa).

3 Por. P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia*, Wydawnictwo Trio, Warszawa 2010.

gracze są w stanie przeznaczyć na stworzenie gry komputerowej budżet sięgający 100 mln dolarów oraz wysiłek zespołów składających się z setek specjalistów. Powstałe w takich studiach produkcje pod wieloma względami przypominają filmy kreowane na przeboje kinowe (ang. *blockbuster*); są niezwykle dynamiczne, pełne widowiskowych efektów, angażują gracza w szybką, ale niezbyt wymagającą rozgrywkę. Wciąż powstają jednak także gry tworzone przez działających samotnie twórców, przeznaczone dla bardzo wąskiego, wymagającego grona odbiorców, tak jak to miało miejsce na samym początku rozwoju gier arkadowych. Dobrym przykładem jest legendarny już *Pong* Nolana Bushnella z 1972 roku[4], dzieło młodego inżyniera, który jeszcze jako student był zafascynowany eksperymentalną grą *Spacewar*[5], zrealizowaną przez zapaleńców nowych technologii na MIT. Z kolejną falą twórczości programistów-pasjonatów mieliśmy do czynienia latach osiemdziesiątych, wraz z pojawieniem się przystępnych cenowo mikrokomputerów. Można zatem śmiało się zgodzić z Douglasem Perrym, że gry niezależne były od zawsze wpisane w specyfikę fenomenu gier komputerowych[6].

Rynek gier komputerowych przypomina więc pod tym względem rynek filmowy. Interesującym zagadnieniem stało się zjawisko utworów *indie* – czyli dzieł niezależnych (z ang. *independent*). Zjawisko *indie movies*, jako fenomen kinematografii amerykańskiej, zostało już rozpoznane i opisane. Brak jednak jak dotąd pełniejszego spojrzenia na tworzone niezależnie od wielkich firm producenckich, lecz skierowane do szerokiego grona odbiorców *indie games*. W naszym tekście chcemy przypomnieć podstawowe pojęcia i fakty dotyczące *indie movies*, a następnie zastanowić się, czy w procesie tworzenia gier komputerowych daje się zaobserwować podobne zjawisko.

Indiewood

Uważa się, że „termin *Indiewood* został stworzony w połowie lat dziewięćdziesiątych, aby określić obszar amerykańskiego rynku filmowego, w ramach którego granice pomiędzy Hollywood a kinem niezależnym uległy zatarciu”[7]. Produkcje *indie* bywają dystrybuowane przez duże wytwórnie filmowe albo przez ich wyspecjalizowane oddziały – jak to ma miejsce w przypadku Focus Features (*Gosford Park*, *Wszystko w porządku*), które stanowi część Universal Pictures. Powiązanie producentów filmów *indie* z wytwórniami Hollywood jest na tyle ściśle, że nie można nazwać ich twórcami niezależnymi. Więzi te wyrażają się bądź to przekazaniem dzieła do dystrybucji jednej z firm Hollywood, bądź też tworzeniem

4 *Pong* (1972) – legendarna, pierwsza gra arkadowa późniejszego giganta cyfrowej rozrywki – amerykańskiej firmy Atari; rozgrywka była uproszczonym graficznie do minimum modelem pojedynku w ping-ponga.

5 *Spacewar* (1962) – jedna z pierwszych w historii gier komputerowych, stworzona przez studenta Massachusetts Institute of Technology – Stevena Russella, na komputerze DEC PDP-1; gracz sterował rakietą kosmiczną, a celem rozgrywki było atakowanie nadlatującego wroga.

6 Por. D. Perry, *The Decade in Review: Videogames 2000–2009 (Part 2)*, za: GameInsano.com (data dostępu: 20.01.2010).

7 G. King, *Indiewood, USA*, L.B.Tauris, New York 2009, s. 3. Jeśli nie jest zaznaczone inaczej, podajemy cytaty z obcojęzycznych źródeł we własnym tłumaczeniu.

filmów przez studia formalnie niezależne, wykupione jednak przez największych graczy rynku filmowego.

Jak zauważa King[8], tak wyodrębniony organizacyjnie proces produkcji prowadzi do powstawania dzieł o poetyce odbiegającej od hollywodzkich *blockbusterów*. Trudno jednak wskazać na jakieś dominujące w filmach *indie* sposoby obrazowania czy prowadzenia narracji, gdyż jest to zjawisko bardzo zróżnicowane stylistycznie. Filmy te można spróbować określić jako zapośredniczające różnorodne poetyki, obecne dotąd zarówno w nurcie kina artystycznego, jak i znane z twórczości mniej wymagającej oraz nierzadko plasującej się w czołówce *box office'u*. Dzięki powiązaniu z sektorem *indie* wielkie wytwórnie mogą stwarzać wrażenie, że nie poświęcają się jedynie pracom nad kolejnymi częściami wielkich, hitowych produkcji, ale że uczestniczą również w tworzeniu dzieł bardziej ambitnych, aspirujących do miana kultury wysokiej. Także dla znanych aktorów udział w tego typu przedsięwzięciach może stanowić środek do zmiany wizerunku i okazję do zaprezentowania się od innej strony, zarówno przed widzami, jak i przed krytykami. Oczywiście rozwój filmów *indie* związany jest także z postępującym od lat osiemdziesiątych, obecnym w całej amerykańskiej gospodarce procesem dostrzegania potrzeb odbiorców skupionych wokół niszowych, ekskluzywnych rynków.

Analogicznie jak to ma miejsce w przypadku rynku filmowego, wyróżnikiem rynku gier *indie* będą dla nas uwarunkowania produkcyjne i dystrybucyjne. Dokonamy także analizy powstających w ramach tego fragmentu rynku produktów pod kątem ich odbiegania od wzorców dominujących w tak zwanym głównym nurcie gier komputerowych.

Indie games

Amerykańskie określenie *indie* jest skrótem od słowa *independent* (ang. 'niezależny') i podkreśla autonomiczność danego tekstu kultury wobec tzw. głównego nurtu. W założeniu mowa zatem o niepozbawionych ambicji artystycznych produkcjach (między innymi filmowych, muzycznych, plastycznych), przeznaczonych dla wyspecjalizowanej grupy odbiorców, realizowanych przy małym budżecie i bez wsparcia wielkich korporacji branży rozrywkowej czy też medialnej. Niemniej w praktyce zdarza się, że nie tylko dystrybucją (o czym już pisaliśmy), ale też realizacją filmów *indie* zajmują się oddziały wielkich wytwórni, co powoduje, że niezależność instytucjonalna takich projektów jest co najmniej dyskusyjna. Powstają liczne opracowania filmoznawcze usiłujące wyznaczyć granice fenomenu *indie*, jednak ze względu na niezwykłą elastyczność Hollywood i zdolność do wchłaniania wszelkich nowych trendów jest to zadanie bardzo trudne.

Wobec powyższego sytuacja *indie games* wydaje się nieco prostsza. Nawiązując do definicji zawartej na stronie magazynu „Indie Games Mag", pod tym pojęciem będziemy rozumieli gry komputerowe tworzone przez deweloperów, którzy zazwyczaj publikują swoje projekty na własną rękę za pośrednictwem Internetu[9]. W tym wypadku zatem głównym

[8] Por. *ibidem*, s. 1–40.

[9] Zob. http://www.indiegamemag.com/about/ (data dostępu: 26.03.2011).

wyznacznikiem przynależności gier do nurtu *indie* byłaby decyzja twórcy o rozpowszechnianiu dzieła jedynie w formie cyfrowej, co wiąże się z brakiem zależności od wydawcy. Umieszczenie gry w danym obiegu zawsze zależy od strategii wybranej przez jej twórców. Mogą oni przecież zdecydować się na podpisanie umowy z dużym wydawcą i rozpowszechnianie tytułu tradycyjną drogą kolportażu detalicznego – na przeznaczonym dla danej platformy formacie. Oczywiście wówczas udział wydawcy w procesie powstawania gry jest znaczący. Dostarczając fundusze na opracowanie gry, wytworzenie jej fizycznych nośników, opakowanie, dostarczenie do sklepów i promocję, wydawca oczekuje zazwyczaj nie tylko udziału w zyskach, ale także dopuszczenia go do prac nad powstawaniem gry. Takich gier nie będziemy określali przymiotnikiem *indie*.

Jednocześnie działalność polegająca na produkcji i cyfrowym rozpowszechnianiu gier powinna być głównym polem działalności twórcy, tak aby jego dzieła mogły być określane przymiotnikiem *indie*. Znane są bowiem przypadki, kiedy firmy wypuszczające na rynek dziesiątki wysokobudżetowych produkcji kierują niektóre swoje tytuły wyłącznie do dystrybucji cyfrowej. Tak uczyniła na przykład firma Eidos z grą *Lara Croft and the Guardian of Light*. Nie oznacza to jednak, że tym samym Eidos stworzył grę niezależną.

Warto przy tym zauważyć, że twórcy gier niezależnych[10] nie są amatorami o zawodowych ambicjach, gdyż stworzenie gry komputerowej jest procesem wymagającym odpowiednich, specjalistycznych umiejętności, związanych choćby z programowaniem. Wydaje nam się, że napisanie prostej gry komputerowej wymaga znacznie więcej wiedzy niż stworzenie niskobudżetowego filmu. Obecnie można nakręcić materiał wideo za pomocą telefonu komórkowego, następnie zmontować go darmowym narzędziem i umieścić na serwisie YouTube. Jak się zatem okazuje, łatwość dystrybucji dotyczy w epoce cyfrowej wszelkich treści, natomiast zasadniczą barierą kompetencyjną jest zdolność do opanowania technik ich wytwarzania. Realizacja gry wymaga obecnie zaawansowanej wiedzy w zakresie programowania i grafiki komputerowej. Wprawdzie coraz łatwiejszy jest dostęp do silników graficznych i bibliotek programistycznych, takich jak Open Dynamics Engine czy Simple DirectMedia Layer, które można wykorzystywać w ramach darmowych licencji, jednak w dalszym ciągu posługiwanie się nimi jest nieosiągalne dla przeciętnego człowieka bez odpowiedniego przygotowania informatycznego.

[10] Nasze rozważania, o ile wyraźnie nie zaznaczyliśmy inaczej, odnoszą się do gier przeznaczonych do użytku na komputerach osobistych. W przypadku innych urządzeń do grania, takich jak konsole czy smartfony, uwarunkowania rynku są znacznie bardziej skomplikowane. Przede wszystkim nie da się stworzyć gry przeznaczonej na konsole bez zgody producenta danego sprzętu, gdyż trzeba dysponować odpowiednią licencją. Wobec tego trudno mówić o niezależnych grach przeznaczonych na platformy takie jak PlayStation czy Xbox. Relacje między rynkiem konsol, komputerów PC i urządzeń przenośnych – jeszcze przed pojawieniem się cyfrowych platform dystrybucji – opisał w bardzo interesujący sposób Dmitri Williams w swoim artykule *Structure and Competition in the U.S. Home Video Game Industry*, „The International Journal on Media Managment” 2003, vol. 1 (4) (za: http://www.mediajournal.org, data dostępu: 30.03.2011).

Cyfrowa dystrybucja

Punktem zwrotnym w rozwoju gier *indie* było opracowanie cyfrowej dystrybucji gier. Zjawisko to jest stosunkowo nowe. Jedną z pierwszych platform[11] rozpowszechniających gry w ten sposób była aplikacja[12] Steam, należąca do producenta i dystrybutora gier – firmy Valve. Usługa ta została uruchomiona po raz pierwszy w 2003 roku i w ciągu kilku lat przekształciła się nie tylko w narzędzie zarządzania grami należącymi do gracza, ale przede wszystkim umożliwiła nabywanie nowych gier bez wychodzenia do sklepu. Obecnie w ofercie Steamu znajduje się około 1100 gier[13], a roczne przychody z ich sprzedaży osiągnęły w 2010 roku wielkość rzędu miliarda dolarów[14]. Już znaczna część gier sprzedawana jest wyłącznie jako zapis na dysku, z pominięciem tradycyjnych kanałów dystrybucji. Oznacza to, że płacąc za grę, nie dostaje się w zamian żadnego fizycznie istniejącego przedmiotu. Otrzymuje się jedynie możliwość dostępu do treści i skopiowania jej w dowolnym momencie na własny komputer. Na przykład w przypadku jednego z największych wydawców – Electronic Arts – odsetek gier sprzedawanych cyfrowo wyniósł w 2010 roku 40%[15].

Gigantyczny sukces Steamu spowodował powstanie wielu konkurencyjnych platform dystrybucyjnych. Część z nich została uruchomiona przez firmy działające od wielu lat na rynku oprogramowania (na przykład usługa Games for Windows firmy Microsoft), ale swoje miejsce na rynku usiłują także znaleźć takie firmy jak Amazon, wprowadzający usługę cyfrowej dystrybucji gier, oraz mniejsze niezależne serwisy. Rynek gier sprzedawanych za pośrednictwem Internetu rozwija się nie tylko w odniesieniu do komputerów osobistych. Coraz więcej gier tworzonych jest z przeznaczeniem dla serwisów społecznościowych (Facebook) oraz takich urządzeń jak smartfony (Sony Ericsson Xperia) czy tablety (iPad). Dystrybucja gier na te urządzenia odbywa się niemal wyłącznie cyfrowo; ogromną rolę odgrywa tutaj należący do firmy Apple sklep App Store.

Dzięki temu, że można obecnie wydać grę i skierować ją do dystrybucji, nie ponosząc kosztów związanych z produkcją, dostarczeniem do sklepów i sprzedażą jej materialnych nośników, rynek stał się dostępny dla bardzo małych firm albo nawet pojedynczych osób tworzących gry. Coraz więcej tytułów wydawanych jest tylko w formie elektronicznej, zdarzają się wśród nich wysokobudżetowe tytuły, tworzone przez znaczących producentów, tak jak wspomniana wcześniej *Lara Croft and the Guardian of Light*. Przeważają jednak gry niezależne. Docieranie do potencjalnych odbiorców stało się możliwe bez ponoszenia wstępnych kosztów sprzedaży detalicznej. Największa z platform dystrybucyjnych –

---

11 Platforma medialna – poprzez to pojęcie rozumiemy technicznie wyodrębniony sposób dystrybuowania treści cyfrowych.

12 Aplikacja – jest to w naszym rozumieniu konkretny, ze względu na oferowaną użytkownikom funkcjonalność, element oprogramowania użytkowego.

13 Zob. http://www.steampowered.com/steamworks/SteamworksBrochure2011.pdf (data dostępu: 19.03.2011).

14 Zob. http://blogs.forbes.com/insertcoin/2011/02/04/steam-sales-close-to-1-billion-in-2010/ (data dostępu: 19.03.2011).

15 Zob. http://www.gaminator.tv/newsy/news/14448,EA-40-gier-sprzedaje-się-cyfrowo.html (data dostępu: 19.03.2011).

Steam – nie pobiera opłat za sam fakt rozpowszechniania gry za jej pomocą, zadowalając się procentem od ceny uzyskanej za produkt sprzedany przy jej pośrednictwie; podobnie działa też App Store. Koszty produkcji gier komputerowych są przy tym bardzo zróżnicowane. Z jednej strony wytworzenie produktu oferującego graczowi możliwość interakcji z rozbudowanym, szczegółowo odwzorowanym graficznie środowiskiem może kosztować dziesiątki milionów dolarów i wymagać współpracy setek specjalistów, zbliżając produkcję gry komputerowej do produkcji wysokobudżetowego filmu fabularnego. Z drugiej jednak strony możliwe jest stworzenie niezależnej gry platformowej (polegającej na tym, iż postać kierowana przez gracza porusza się w dwóch wymiarach[16]) z wysublimowanymi estetycznie środowiskami oraz innowacyjną możliwością manipulowania czasem w grze – za sumę nieprzekraczającą 200 tysięcy dolarów. Taką produkcją jest *Braid*, stworzony przez jednego twórcę, Jonathana Blowa[17]. Gra ta dostępna była 19 marca 2011 roku poprzez platformę Steam za 8,99 dolara. Mimo ceny bardzo umiarkowanej, jak na grę komputerową, *Braid* osiągnął znaczący sukces, także finansowy.

World of Goo

Za przykład nurtu *indie games* niech posłuży nam *World of Goo* (2008), powstała na bazie eksperymentalnej gry *Tower of Goo* (2005), oraz jej twórcy Kyle Gabler i Ron Carmel. Powstanie tej gry zawdzięczamy w dużej części inicjatywie *Experimental Gameplay Project* (Projekt Eksperymentalnej Rozrywki), która jest inicjatywą stworzoną w 2005 roku z myślą o studentach ETC (Centrum Technologii Rozrywki) na Carnegie Mellon University w Pensylwanii. Służy ona opracowaniu w jak najkrótszym czasie jak największej ilości grywalnych prototypów gier. Projekty powinny spełniać następujące kryteria:

1. Każda gra musi powstać w mniej niż siedem dni.
2. Każda gra musi być stworzona wyłącznie przez jedną osobę.
3. Każda gra musi bazować na prostym motywie, np. grawitacja, wegetacja, rój etc.[18]

W ciągu zaledwie jednego semestru czterech studentów było w stanie opracować wersje alfa ponad 50 gier[19]. Inicjatywa rozrastała się na przestrzeni lat i włączyło się w nią wielu niezależnych twórców gier. Poczynając od czerwca 2009 roku, projekt funkcjonuje w Internecie jako EGP 3.0 i opiera się na comiesięcznym konkursie, w którym należy stworzyć grę według wyżej przedstawionych reguł w temacie wyznaczonym na daną edycję turnieju. Co

---

16 Gra platformowa – tego typu gry przedstawiają świat i postacie, które pozbawione są trzeciego wymiaru – głębokości. Przykładem tego rodzaju rozrywki spoza świata gier jest zabawa w labiryncie. Możemy w nim poruszać się tylko do przodu/do tyłu i w lewo/w prawo. Złamaniem zasady zabawy jest wdrapanie się na ścianę labiryntu.

17 Zob. http://braid-game.com/ (data dostępu: 19.03.2011).

18 Źródło: http://experimentalgameplay.com/ (data dostępu: 24.03.2011).

19 Za: D. Davidson, *From Experiment Gameplay to the Wonderful World of Goo and How Physics Is Your Friend*, Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning, ETC Press (za: http://www.etc.cmu.edu/etcpress/content/world-goo-drew-davidson, data dostępu: 24.03.2011).

miesiąc w rywalizacji bierze udział kilkanaście projektów, a we wszystkie przyjęte tytuły można później zagrać za darmo.

W branży rozrywkowej często spotykamy się z sytuacją, w której młodzi, utalentowani twórcy, dotychczas zajmujący się realizacją awangardowych na płaszczyźnie wizualnej krótkich form, zostają zauważeni i wchłonięci przez wielkie korporacje. Idealnym przykładem wspomnianej reguły są Michel Gondry i Spike Jonze, kultowi reżyserzy, obecnie rozpoznawalni dzięki filmom fabularnym, a nie reklamom czy teledyskom, od realizacji których zaczynali karierę. Twórcy *World of Goo*, Kyle Gabler i Ron Carmel, obrali jednak inną ścieżkę kariery i zdecydowali się porzucić pracę w Electronic Arts na rzecz otwarcia własnego studia – 2D Boy. Skłoniła ich do tego nieustająca popularność *Tower of Goo* i EGP. Jak sami piszą, strategią ich projektu jest „tworzenie gier w starym stylu – w dwuosobowym zespole, na podstawie kilku prostych pomysłów i całym swoim sercem", a celem – gry, „w które może zagrać każdy i których rozgrywka będzie dla każdego czymś nowym"[20].

Tworząc *World of Goo*, opierali się w dużej mierze na darmowym oprogramowaniu oraz współpracowali ze społecznością, którą udało im się stworzyć wokół rozwijanego projektu na forum prowadzonym w ramach oficjalnego blogu relacjonującego prace nad rozwojem gry[21]. Fani wspierali twórców jako kreatywni beta testerzy, wnoszący wartościowe uwagi co do rozgrywki i projektowania poziomów. W efekcie powstała bardzo oryginalna produkcja.

World of Goo (dosł. 'świat lepkiej mazi') przy pierwszym zetknięciu przypomina dziecięcą układankę. Gracz może za pomocą myszki przesuwać po ekranie zanimizowane kulki niezidentyfikowanej materii. Kulki te spoglądają na gracza, mają bowiem oczy, i zachęcają do interakcji piszczącymi głosikami. Przemieszczone w pobliżu innej kulki, wytwarzają połączenie – jakby pomost. Zadaniem gracza jest budowanie przy użyciu wyłącznie tych elementów złożonych konstrukcji, sięgających do końca planszy. Ten prosty punkt wyjścia, polegający na przekazaniu graczowi kontroli nad kilkunastoma lub kilkudziesięcioma bardzo prostymi elementami i pozwoleniu na tworzenie z nich skomplikowanych budowli, doprowadził do powstania gry bardzo angażującej graczy na całym świecie. *World of Goo* nie jest bowiem prostą zabawą elementami. Tworzone przez gracza struktury nie są wynikami swobodnego budowania, jak to ma miejsce przy zabawie klockami. Zmuszeni jesteśmy tworzyć budowle dostosowane do danej sytuacji; czasem musimy tak połączyć elementy, aby powstał most nad przepaścią, czasem musi to być wysoka wieża; nasze wytwory mają unosić się w powietrzu albo stać na przesuwającym się podłożu. W dodatku szybko dowiadujemy się, że dane nam do dyspozycji kulki wcale nie są identyczne, i uczymy się odróżniać ich rodzaje. Niektóre z nich dają trwałe połączenia, inne możemy usunąć z naszej konstrukcji. Niektóre z nich pełnią inne, specjalne funkcje. Co więcej, różne kulki dają połączenia o różnej sztywności, więc musimy uważnie dobierać materiały w celu osiągnięcia założonego celu.

[20] Zob. http://2dboy.com/about.php (data dostępu: 24.03.2011).

[21] Jest to bardzo popularna praktyka pośród twórców gier *indie*, pozwalająca na stworzenie silnie zaangażowanej społeczności skoncentrowanej wokół rozwoju danego tytułu. Tego rodzaju polityka może być, naszym zdaniem, porównywana ze znaną z ekonomii afektywnej strategią *love marks* (zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, WAiP, Warszawa 2008, s. 69–74), wykorzystywaną przez wielkie korporacje medialne do promocji swoich produktów.

Musimy też radzić sobie z siłami grawitacji, wiatrem, ograniczoną wytrzymałością naszych budowli na ciężar nowo dodawanych elementów. Gra wymaga nie tylko myślenia w kategoriach inżynierskich, ale też szybkiego reagowania na zmieniające się warunki środowiska lub zmiany zachodzące w konstrukcji na skutek zwiększania się jej ciężaru.

Z prostego pomysłu wyrosła skomplikowana, angażująca intelektualnie gra. Twórcom udało się stworzyć taki program, który przyciąga graczy na długo – naszym zdaniem, to dzięki pogłębieniu dwóch aspektów gry. Pierwszym z nich jest opisana już implementacja zaawansowanej fizyki, drugim natomiast – dążenie do wytworzenia wokół rozgrywki rywalizującej ze sobą społeczności graczy. Za przejście każdej planszy gracz otrzymuje kulki, z których na specjalnym poziomie może budować własną wieżę. Natychmiast jest informowany o wysokości własnej wieży, o tym, jakie wieże zbudowali ostatnio inni gracze oraz którzy wznieśli budowle o bardzo podobnej wysokości. Ponadto wynik przejścia każdego z poziomów jest porównywany z wynikami innych grających. Dowiadujemy się o najlepszym na świecie czasie przejścia bądź najmniejszej ilości zużytych kulek, co jest nawiązaniem do gier typu *high score*, gdzie liczy się najlepszy policzalny wynik. Kiedy piszącemu te słowa udało się wyrównać jedno z takich osiągnięć, został o tym natychmiast powiadomiony. Sprawiało to ogromną satysfakcję, gdyż świadczyło nie tyle o zwycięstwie odniesionym w pojedynku z maszyną, ale o tym, że uzyskany wynik jest najlepszym z możliwych wśród tysięcy prób podejmowanych przez inne ludzkie umysły.

W *World of Goo*, podobnie zresztą jak to ma miejsce w przypadku innych gier *indie*, ograniczone fundusze spowodowały konieczność skoncentrowania się twórców na pewnych kluczowych elementach gry. Stworzony tytuł, choć zawiera dopracowany i bardzo ciekawy model fizyczny, posiada dość rudymentarne opracowanie graficzne i muzykę. Te elementy zostały wykonane poprawnie i nie utrudniają rozgrywki, ale daleko im do doskonałości.

Braid

Kolejnym interesującym tytułem *indie* jest *Braid*, który stanowi przykład nowatorskiego podejścia do gatunku gry platformowej. Przed ukazaniem się gry na rynku uważano, że ten gatunek, bardzo popularny w latach osiemdziesiątych, już nie jest w stanie wytworzyć żadnej interesującej pozycji. Jednak gra osiągnęła sukces na tyle duży, że w gatunku zaczęły powstawać coraz to nowsze, frapujące pozycje, jak na przykład ostatnio doceniony przez krytyków *Meat Boy*. Podobnie jak przy *World of Goo*, fundusze na realizację projektu *Braid* były ograniczone. Twórca skupił się jednak na zupełnie innych elementach niż twórcy *World of Goo*. Uwagę zwraca przede wszystkim intrygująca oprawa graficzna gry.

Podczas rozgrywki kierujemy postacią poruszającą się po ekranie w dwóch wymiarach. Nasz awatar przemieszcza się na tle ręcznie malowanego, częściowo animowanego tła. Gracz może mieć wrażenie, że znajduje się na powierzchni impresjonistycznego obrazu. Doznaniom estetycznym towarzyszy w przypadku *Braid* rozgrywka wymagająca od gracza zaangażowania umiejętności logicznego myślenia. Bohater ma za zadanie dotrzeć do

wyznaczonych miejsc na planszach, co szybko okazuje się niemożliwe bez wykorzystania przypisanej mu wyjątkowej umiejętności – wpływania na upływ czasu. Jednak na różnych poziomach właściwość ta działa nieco inaczej i niemożliwe jest przejście gry, działając według utartego schematu, gdyż każde wyzwanie wymaga od nas unikatowych rozwiązań. Potrzeba godzin wymagającej rozgrywki, aby poznać konsekwencje swoich działań i rozwiązać swoiste dla tej gry przestrzenno-czasowe łamigłówki. Połączenie innowacyjnej możliwości manipulowania czasem z niezwykłą oprawą graficzną zapewniło grze *Braid* liczne grono oddanych graczy. Zarówno *World of Goo*, jak i *Braid* są przykładami wprowadzenia do szerszego obiegu gier bazujących na rozwiązaniach znanych dotąd w grach trafiających jedynie do bardzo wąskiego grona odbiorców, wymagających od gracza znacznego zaangażowania intelektualnego.

Gry polskie

Rozwój polskiego rynku gier może stanowić kanwę bardzo ciekawej, obfitującej w zwroty akcji opowieści. Niestety historia ta wciąż czeka na odpowiednio wnikliwe opisanie. Z punktu widzenia prowadzonych tutaj rozważań warto zauważyć, że wszystkie polskie gry z lat osiemdziesiątych i początku lat dziewięćdziesiątych można by uznać za niezależne. Tworzone były przez twórców działających samotnie lub w bardzo małych zespołach. Dystrybucja tych gier nie odbywała się wprawdzie przez Internet, który w czasie powstania niektórych z nich jeszcze nie istniał, lecz zazwyczaj obok oficjalnych kanałów dystrybucyjnych, czyli sklepów. Handlowano tymi grami na giełdach komputerowych. Niestety, ponieważ w owym czasie niemal nikt w Polsce nie zamierzał szanować praw autorskich, jedynie znikomy odsetek nośników z grami był sprzedany przez ich twórców, więc niemożliwe było zarobienie na własnej twórczości. Gry były powszechnie kopiowane i sprzedawane na giełdach przez piratów komputerowych lub przekazywane nieodpłatnie znajomym. Mimo tych uwarunkowań powstały wówczas dzieła o jakości porównywalnej do wydawanych w tym samym czasie produkcji amerykańskich, takie jak stworzona w 1986 roku przez Marcina Borkowskiego *Puszka Pandory* – tekstowa gra inspirowana nowelą *Głowa Kasandry* Marka Baranieckiego[22]. Inną wartą wspomnienia produkcją jest *Teenagent*, gra przygodowa stworzona przez zespół kierowany przez Adriana Chmielarza i Grzegorza Miechowskiego, która spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem wśród graczy. Została ona wydana w 1994 roku przez polską firmę zajmującą się dystrybucją gier – CD Projekt.

W 2009 roku Grzegorz Miechowski założył firmę 11 bit studios, której pierwszą produkcją była wydana w 2011 roku gra *Anomaly: Warzone Earth*. Gra ta stanowi jednocześnie dobry przykład udanej niezależnej gry komputerowej oraz ilustrację tezy o harmonijnym rozwoju polskiego rynku gier komputerowych, oferującego obecnie zarówno wysokobudżetowe gry, takie jak *Bulletstorm* czy seria *Wiedźmin*, jak i produkcje niezależne, skierowane do węższego grona graczy.

---

22 Zob. http://polygamia.pl/Polygamia/1,99157,7630425,Opowiesci_z_krypty_Puszka_Pandory.html (data dostępu: 4.09.2011).

Anomaly: Warzone Earth stanowi połączenie innowacyjnej idei, dobrego jej wykonania oraz udanych działań marketingowych. O sukcesie tej produkcji niech zaświadczy prosty fakt: po opublikowaniu pierwszych danych o sprzedaży gry, kurs akcji spółki 11 bit studios wzrósł z 11 do niemal 25 złotych, czyli o ponad 100%[23].

Innowacyjność gry polega na odwróceniu popularnego schematu wielu gier zwanego *tower defense* (z języka angielskiego: obrona za pomocą wież). Polega on na tym, że zadaniem gracza jest rozmieszczenie na mapie nieruchomych punktów obronnych (najczęściej właśnie wież) w taki sposób, by umożliwiły one odparcie powtarzających się, coraz silniejszych ataków kierowanego przez komputer wroga. Tymczasem w grze stworzonej przez 11 bit studios zadaniem gracza jest takie kierowanie dostępnymi mu szczupłymi siłami, aby pokonując wrogie umocnienia, dotrzeć do wyznaczonego punktu. Postać kierowana przez gracza nie ma żadnych zdolności ofensywnych, nie może wyrządzić wrogowi żadnej szkody; wyznacza natomiast trasę uzbrojonego konwoju, decyduje o rodzaju poruszających się w nim pojazdów oraz w pewnym zakresie może ingerować w stan tych pojazdów, na przykład poprzez naprawę czy też środowisko, poprzez wykorzystanie zasłon dymnych czy urządzeń odwracających uwagę wroga. Prowadzi to do konieczności uważnego zaplanowania trasy oraz następnie elastycznego reagowania na zmieniające się warunki. Gra jest ciekawa, angażująca gracza od początku do zakończenia rozgrywki. Uwagę pozwala też utrzymać stojące na wysokim poziomie opracowanie graficzne. Prosty, wydawałoby się, pomysł na grę okazał się zupełnie nowy, wzbudzając zainteresowanie prasy jeszcze przed premierą gry, zaś jego opracowanie zaowocowało pochlebnymi recenzjami po jej ukazaniu się.

W przypadku *Anomaly: Warzone Earth* zwracają też uwagę działania marketingowe. Gra była dobrze recenzowana w najpopularniejszych magazynach o grach, takich jak „IGN", w którym otrzymała ocenę 8/10[24]. Sukces wersji przeznaczonej dla komputerów osobistych został zdyskontowany poprzez opublikowanie także wersji gry przeznaczonych na platformy mobilne: iPhone oraz iPad.

Podsumowanie

Przeprowadzony przez nas opis zjawiska *indie* w odniesieniu do gier komputerowych prowadzi do wniosku o daleko posuniętej konwergencji pomiędzy różnymi gałęziami przemysłu rozrywkowego. Opisywane już przez filmoznawców w kontekście kina niezależnego zjawisko *indie* występuje także w przypadku gier komputerowych i daje się ująć w analogicznych kategoriach. Podobnie jak w przypadku filmów, dzięki rozwojowi tego typu gier odbiorcy mają dostęp do innowacyjnych, nieobecnych dotąd w głównym nurcie treści. W odróżnieniu od filmów, zjawisko gier *indie* jest jednak stosunkowo nowe. Ewolucja kanałów cyfrowej dystrybucji oraz lawinowe powstawanie kolejnych platform medialnych dla gier wydają się kreować dobre perspektywy dalszego intensywnego rozwoju *indie games*. Sukces, który odniosły zaledwie kilka lat temu takie gry, jak *World of Goo* czy *Braid*, dys-

[23] Zob. http://mybank.pl/gielda/newconnect-11b-11-bit-studios-sa.html#1rok (data dostępu: 4.09.2011).

[24] Zob. http://uk.pc.ign.com/objects/089/089567.html# (data dostępu: 4.090.2011).

kontowany jest obecnie przez twórców działających na polu gier niezależnych. Powstał na przykład, założony przez autorów obu tych gier, *Indie Fund* – instytucja zajmująca się inwestowaniem w nowe projekty z sektora gier niezależnych. Znacznie łatwiej jest więc obecnie zdobyć fundusze konieczne dla opracowania gry mogącej zadowolić gusta szerszych kręgów odbiorców. Społeczność osób zajmujących się tworzeniem gier organizuje się także wokół takich wydarzeń jak Independent Game Festival, który powstał przy okazji Game Developers Conference[25] i od 1999 roku odbywa się corocznie w San Francisco. Natomiast swoistym odpowiednikiem festiwalu filmów niezależnych Sundance w przemyśle gier jest również organizowany w Kalifornii festiwal Indiecade, choć warto zauważyć, że pierwsza edycja z 2007 roku stanowiła część targów E3[26]. Prężnie działają także internetowe portale poświęcone grom niezależnym, takie jak Indiegames[27] czy Tigsource[28].

Używając terminologii graczy, gry *indie* przechodzą właśnie na nowy poziom. Po pierwsze, stanowią fenomen skupiający na sobie uwagę coraz liczniejszego grona graczy, znudzonych utartymi konwencjami funkcjonującymi w ramach popularnych tytułów wysokobudżetowych. Po drugie, mamy do czynienia z coraz łatwiejszym dostępem do interesujących i ambitnych gier, co należy zawdzięczać rozwojowi cyfrowych kanałów dystrybucji. Wreszcie po trzecie, coraz prężniejsza staje się społeczność twórców niezależnych, nie tylko zrzeszająca ambitnych deweloperów, ale także samoorganizująca się w celu umożliwienia startu młodym talentom.

Maria B. Garda, Bartosz Lewandowski

Indie games – a phenomenon of the independent video games

In this essay we elaborate on the phenomenon of independent computer games by comparing it to the independent stream of American cinema – also known as Indiewood. The parallel between the film and gaming industries, that can be observed in the United States, has its roots in the early years of arcade games when the young companies like Atari were bought by media giants like Warner Communications. Having this influence in mind, we investigate the similarities and differences between those two segments of audiovisual media production. To illustrate the argument, we examine the two most prominent indie game titles of the past few years: *World of Goo* and *Braid*. In the last part of our article we also try to introduce a more national perspective by describing the situation of independent computer games in Poland.

[25] Zob. http://www.gdconf.com (data dostępu: 28.03.2011).

[26] Electronic Entertainment Expo (E3) to największe światowe targi gier komputerowych i wideo, organizowane przez Entertainment Software Association od 1995 r. (http://www.e3expo.com, data dostępu: 15.08.2011).

[27] Zob. http://www.indiegames.com (data dostępu: 28.03.2011).

[28] Zob. http://www.tigsource.com (data dostępu: 28.03.2011).